

TROVA LA TUA STRADA

Manuale per l'insegnante

INTRODUZIONE

“Find your way” è un gioco di robotica educativa e prosociale sviluppato all’interno del progetto “Robotics versus bullying” co-finanziato dal programma Erasmus+ della Commissione Europea, Sub-programme “Support for Policy Reform”, Action “Forward looking cooperation projects” (612872-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-PI-FORWARD). La partnership del progetto RoBy è formata da 11 organizzazioni di 9 nazioni europee: enti pubblici, associazioni, centri di ricerca, università, industria.

Il progetto Robotics versus Bullying (RoBy) promuove un approccio olistico all’apprendimento attraverso l’uso di robot e la cooperazione tra pari come strumento per prevenire il bullismo e favorire l’inclusione sociale. Questo obiettivo viene raggiunto attraverso l’uso della robotica e degli strumenti digitali. Inoltre, grazie all’insegnamento non formale e alle attività basate sul gioco, gli studenti dai 6 ai 12 anni miglioreranno le loro competenze digitali e modificheranno il loro approccio alle STEAM.

Le attività di robotica educativa proposte dal progetto RoBy vertono sulla prevenzione del fenomeno del bullismo. Il robot è proposto come strumento da utilizzare in gruppo, così da migliorare le competenze sociali e comunicative in un ambiente creativo, coinvolgente e non giudicante. Lavorare insieme, collaborando con i compagni, favorisce lo sviluppo di un ambiente sociale nel quale le azioni di bullismo difficilmente trovano spazio, poiché l’intero gruppo di pari apprende un atteggiamento di cura e protezione verso tutti i suoi membri. L’uso di semplici robot educativi si è dimostrato utile nel facilitare l’inclusione dei bambini con difficoltà cognitive o comportamentali ed in generale con bisogni educativi speciali.

Per maggiori informazioni sul progetto e sui riferimenti socio-psico-pedagogici su cui si basa il modello educativo di RoBy visitate il sito www.roboticsvsbullying.net

IL GIOCO – riferimenti psico-pedagogici

Il bullismo è presente in molte situazioni a scuola e nei contesti amicali ed è spesso complicato per un educatore far emergere i vissuti di chi ne è stato coinvolto o trovare una modalità per affrontare l’argomento utilizzando un linguaggio adeguato all’età dei propri alunni. I partner del progetto RoBy hanno sviluppato il gioco per la prevenzione del bullismo come strumento per gli insegnanti per essere usato in classe al fine di sviluppare negli alunni la consapevolezza di cos’è il bullismo e, sperimentandone le

dinamiche in prima persona, porre in essere una serie di comportamenti come antidoto a queste dinamiche sociali.

L'obiettivo principale del gioco, pertanto, è quello di permettere ad ogni alunno di comprendere quali sono gli atteggiamenti di predominanza ed esclusione che generano emarginazione e sofferenza nei compagni, favorendo al contempo l'educazione emotiva e la capacità di chiedere aiuto o di individuare i propri punti di forza o debolezza.

Attraverso le attività ludiche della robotica educativa, con le sue regole e dinamiche di spazio di apprendimento prossimale, apprendimento cooperativo, peer education e inclusività, i bambini possono esprimere liberamente le proprie emozioni in un contesto educativo "sano" e sviluppare la propria creatività nel trovare concrete soluzioni collettive e individuali ai problemi.

Nel processo di interazione i bambini, spesso, sviluppano emozioni che nella maggior parte dei casi sfociano in conflitti e prevaricazione.

La piattaforma di "Find your way" dà la possibilità di riconoscerle, immedesimarsi in una possibile azione e trovare una soluzione alla difficoltà che si è generata. Il gioco aiuta i bambini a sviluppare valori prosociali e a riconoscere i singoli episodi di prevaricazione analizzandoli dal punto di vista emotivo per trovare delle soluzioni ed evitare reiterazioni dell'accaduto. Per l'insegnante aiutare gli alunni a gestire i conflitti permette di prevenire che i comportamenti negativi si ripetano nel tempo e che poi possano diventare, appunto, atti di bullismo.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Il gioco è nato per essere usato con bambini di una fascia di età che può anche partire dai 6 anni fino ai 12 anni, sulla base di una piattaforma che l'insegnante stesso potrà adattare ai contenuti stessi da raggiungere.

In base all'età dei bambini e dall'esperienza acquisita durante il gioco, si possono chiedere elaborazioni di differente complessità, approfondendo la situazione descritta nel gioco.

L'obiettivo principale del gioco è far riflettere i bambini su situazioni in cui un bambino prova un'emozione specifica a causa del comportamento di qualcun altro. Tale riflessione li aiuterà a trovare una soluzione al problema, che dovrà essere condivisa da tutti.

Il robot Super Doc

Il gioco è stato studiato per il robot educativo parlante Sapientino SuperDOC di Clementoni (si può usare anche al robot Sapientino DOC e MIND Designer). La scelta di questo strumento è dovuta al fatto che questo prodotto non ha una caratterizzazione di genere ed è ben accolto indistintamente da maschi e femmine in particolare per la fascia di età tra i 4 e gli 8 anni (ma anche per bambini più grandi alle prime esperienze con la robotica educativa). I colori sono vivi e allegri, le luci colorate, la musica e la voce simpatica coinvolgono i bambini e mantengono la loro attenzione focalizzata sull'attività. Il robot SuperDOC è programmabile grazie alle frecce sopra la sua testa in maniera semplice ed intuitiva.

Precedenti sperimentazioni hanno dimostrato come questo robot sia molto utile nel facilitare l'inclusione di alunni con bisogni educativi speciali.

Contenuto del gioco

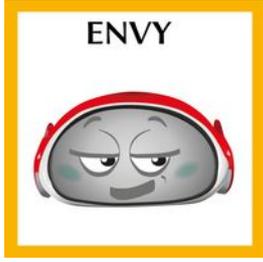
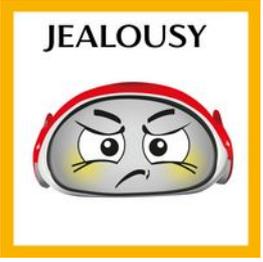
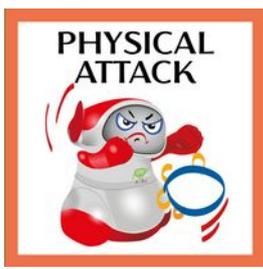
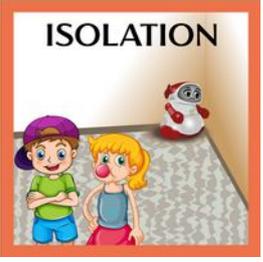
- Tabellone con griglia del gioco
- Carte che contengono i 4 passaggi, da seguire in ordine, necessarie per lo svolgimento del gioco:
 1. una programmazione predefinita, che farà scoprire ai bambini quale emozione prova DOC
 2. la domanda "Perché DOC si sente così?": i bambini dovranno descrivere una situazione che spieghi perché si sente così DOC in questo momento
 3. una seconda programmazione predefinita, per scoprire qual è la reazione di DOC
 4. La richiesta di trovare una soluzione alla situazione.

Descrizione del tabellone

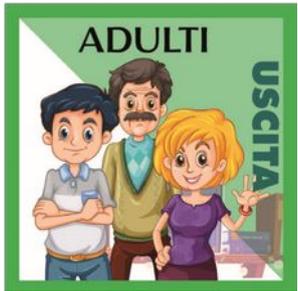
Il tabellone fornito con il gioco, mostrato nella pagina seguente in dimensioni ridotte, è formato da 6 colonne e 4 righe, ogni casella ha la dimensione di 15 cm. x 15 cm. per rispettare il passo di spostamento dei robot Super Doc Clementoni. I colori della grafica aiutano visivamente a riconoscere le tipologie di caselle: contornate di giallo le emozioni; contornate di rosso le reazioni/azioni; contornate di verde le caselle riferite alle soluzioni o uscita dalla situazioni; lo scettro del potere in azzurro è il punto di partenza. Volutamente, nel definire il colore dei riquadri, sono stati utilizzati quelli del semaforo: il contorno verde rappresenta possibili soluzioni, transitare le caselle di questo colore, permette di andare verso le uscite; le caselle contornate di rosso pongono la sospensione, ci si ferma sulle azioni e reazioni; infine, le caselle contornate di giallo avvisano di una situazione che sta cambiando a causa di un'emozione.

Le **emozioni** sono: rabbia, spavento, paura, vergogna, tristezza, gelosia, invidia. Le **azioni/reazioni** scelte sono quelle che si manifestano in situazioni di panico: paralisi, lotta, fuga e isolamento.

In uno stato di quiete e/o di normalità vissuta dal/dalla bambino/a, accade un evento che destabilizza. Lui/lei si paralizza, esattamente come accade agli animali e finge di essere morto nella speranza che tutto si plachi. Inizia la lotta verbale, agita perché ci si sente spaventati, è una delle situazioni che utilizzano più spesso i bambini quando hanno timore di essere aggrediti. Altre reazioni sono darsi alla fuga per far finta che nulla sia successo, o l'isolamento, nel quale oltre a non aver capito cosa sia successo il/la bambino/a si sente incompreso/a e si isola.

Emozioni			
Rabbia		Vergogna	
Spavento		Tristezza	
Invidia		Gelosia	
Azioni / Reazioni			
Attacco fisico / fare i dispetti		Fuga	
Attacco verbale / Dileggio		Isolamento	

Paralisi			
----------	---	--	--

Uscite		
Amici (di scuola, del quartiere, dello sport ...) non sto da solo	Sto con gli amici a giocare (alla ricreazione immagine o al parco)	Faccio la strada con i miei amici (con cartella di scuola o con borsa allenamento)
		
Le persone adulte in famiglia (genitori, fratelli, nonni, zie, cugini, tata ...)	Racconto ai genitori	Racconto ai fratelli, ai cugini
		
Adulti di riferimento hanno un ruolo dentro al gruppo	Racconto alla maestra	Vado dall'allenatore, caposcout
		

Forza interiore, autostima	Risorse personali (consapevolezza, ...) Io sono forte!	Super eroe, salvatore
		

Le caselle **risorse** hanno con il contorno verde: permettono ai bambini di osservare che hanno accanto varie possibilità di relazioni, nonché di qualità personali, che gli permettono di trovare una soluzione, la più adatta a loro.

Esistono quattro toni di verde ad indicare differenti tipologie. Tre di interazione relazionale: gli amici (di scuola, di giochi, di allenamento); la famiglia (i genitori, i fratelli/cugini, la tata); altri adulti di riferimento (maestra, allenatore, ...). Una contempla la possibilità di far affidamento alle proprie risorse interiori: credere in se stessi (autostima), sentire la propria forza interiore, affidarsi al supereroe interiore.

Descrizione di una sessione di gioco

PREPARAZIONE

Si creano i gruppi di gioco composti da 3/4 bambini, a seconda della dimensione della classe. I gruppi possono essere creati dall'insegnante secondo criteri che reputa più adatti o liberamente dai bambini stessi.

Si prepara il tabellone a seconda della complessità desiderata: il tabellone viene qui rappresentato con le caselle complete, ma nel caso lo si volesse semplificare è possibile coprire i riquadri che non si vogliono utilizzare con dei quadrati bianchi.

INIZIO

All'interno di ogni gruppo si stabiliscono i ruoli:

- il **lettore**, che avrà il compito di leggere le istruzioni nella carta
- il **programmatore**, che si occuperà di programmare il Doc
- lo **scrittore**, che scriverà la risposta del gruppo alle richieste presenti nella carta
- il **relatore**, che esporrà al resto della classe le risposte che il suo gruppo ha dato durante il gioco

Ogni gruppo si muove sul proprio cartellone e il gioco inizia mettendo DOC sulla casella dello scettro.

IL CUORE DEL GIOCO

Un bambino (il lettore) prende una carta e comunica al programmatore la programmazione da far eseguire a DOC, il quale si fermerà in una casella emozione.

Quindi fa la prima domanda scritta sulla scheda (Perché DOC si sente così?) e invita il gruppo a pensare a un motivo per cui il loro amico robot si sente in questo modo (ad esempio arrabbiato). Il gruppo deve descrivere una situazione in cui qualcuno ha fatto in modo che ciò accadesse.

ESEMPIO:

Doc sta giocando nel giardino della scuola con alcuni amici. All'improvviso, un compagno di scuola lo colpisce spingendolo più volte.

Quindi il lettore dice di nuovo come programmare il robot. Il gruppo scopre la reazione di DOC (esempio lotta verbale).

Ora devono scrivere una possibile soluzione per trovare una via d'uscita adeguata. Ciascun gruppo decide, di comune accordo, a chi chiedere aiuto e quale via di uscita raggiungere, devono rispettare una condizione: tutti devono stare bene e nessuno deve stare male. Possono usare tutti gli aiutanti (quadrati verdi) e *quando i bambini hanno scelto fra le risorse proposte (famiglia, amici, adulti conosciuti, proprie risorse) il programmatore imposta il percorso sul robot per trovare la via d'uscita.*

CONCLUSIONE

Al termine della sessione, i relatori di ciascun gruppo presenteranno le storie al resto della classe. All'interno dei gruppi si invertono i ruoli, viene estratta una nuova carta e il gioco ricomincia.

Varianti

Il racconto breve può essere realizzato in forma di racconto testuale, realizzando delle storie a fumetti con onomatopree.

Chi utilizza la Comunicazione Aumentativa Alternativa CAA può creare una storia con i simboli in questo caso sarà raccontata a voce dalla maestra.

Se il momento di presentazione e riflessione sulle storie prodotte da ciascun gruppo, non può essere realizzato alla fine di ogni sessione di gioco, può essere posticipato alla fine della lezione.

Keywords di questa proposta didattica

STORYTELLING, PROBLEM SOLVING CREATIVO, VALORI PROSOCIALI, BULLISMO, RoBy